

WSTĘPNY SZKIC PROJEKTU

PROJEKT PK4, GRA SFML

Oskar Kuchejda

Michał Opiełka

Projekt gry komputerowej przy użyciu biblioteki graficznej SFML 2.5.1.
Gra strategiczna z elementami RPG.

Podział zadań

Pracując w dwie osoby planujemy podzielić zadania na niezależne części, tak aby móc stworzyć bardziej rozbudowany projekt. Projekt został podzielony na dwie różniące się od siebie części.

Oskar Kuchejda (mapa świata):

W tej części projektu zostanie stworzona interaktywna mapa świata gry, po której gracz może się swobodnie poruszać. Na mapie będą znajdować się miejsca, w które gracz będzie mógł się udać. Dodatkowo po mapie będą poruszać się postacie sterowane przez komputer, które będą wpływać na losy postaci. Do poruszania się graczy komputerowych zostanie użyty algorytm A*, który będzie znajdował drogą z punktu A do punktu B. W interaktywnych miejscach, gracz będzie mógł wykonać szereg aktywności począwszy od handlu a na walce kończąc. Walka ta będzie realizowana przez drugą część projektu a wynik jej będzie miał wpływ na dalsze losy gry.

Michał Opiełka (bitwy):

W tej części zostanie zaimplementowany prosty mechanizm walki dwóch armii (około 20 postaci po każdej stronie). Będzie się do niego przechodziło bezpośrednio z głównej mapy świata. Bitwa będzie odbywać się w czasie rzeczywistym, bez podziału na tury. Zaimplementowana zostanie prosta sztuczna inteligencja dla sojuszników i armii przeciwnika. Opracowane zostaną różne klasy postaci np. łucznik, rycerz itd.

Walka będzie odbywać się na różnych mapach (2-3) i będzie zależała od decyzji gracza na mapie świata. Wynik bitwy (straty armii, łupy) będzie przekazywany do mapy świata.

Gra będzie korzystać z pliku konfiguracyjnego, który będzie pozwalał na zmianę parametrów gry bez ingerencji w kod. Zostanie dodana także możliwość zapisu stanu gry jak i głównej mapy. Gra stawia na dużą swobodę, więc nie ma określonego celu.